

# Правила игры

## ДУБЛЬ

### КРЕЙЗИ ФЕРМА

ВОЗРАСТ  
4+

2-8  
ИГРОКОВ

ОТ 15 МИН  
НА ИГРУ

#### Краткое описание игры

*Игрокам предстоит быстро и правильно решить задания, найти нужное количество определённых животных на карточках. Игра развивает скорость принятия решений, внимательность и логику.*

#### Состав игры

75 карточек заданий

56 карточек ответов (по 7 для каждого игрока)

## Цель игры

Собрать быстрее других игроков нужное количество победных очков в зависимости от выбранной сложности игры. Победными очками являются карточки заданий, которые игрок забирает себе, ответив правильно и быстрее других.

## Карточки заданий

Карточки заданий двусторонние.



На стороне **А** расположено разное количество животных трёх разных видов (корова, ослик, свинка), а также указан тип задания.

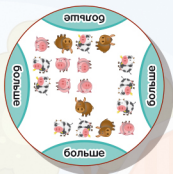
На стороне **Б** изображен ответ на это задание.

Задания бывают трёх видов:



“**Ровно 5**”, “**Ровно 6**” и “**Ровно 7**” - необходимо найти животное, подходящее под указанное задание. Других животных может быть больше или меньше.

“**Больше**” и “**Меньше**” - необходимо найти животное, строго подходящее под указанное задание. Если указано



“**Больше**”, то этого животного должно быть больше, чем остальных, и наоборот для задания “**Меньше**”.

“**Не равно**” - необходимо найти, какого именно животного на карточке не столько же, сколько других. Количество двух других животных могут быть больше или меньше, но строго в одинаковом количестве.



### Карточки ответов

Карточки ответов двусторонние.

Сторона **А** раскрашена своим цветом (для каждого игрока свой цвет).



На стороне **Б** изображено одно из трёх животных, являющихся ответом игрока или знак вопроса. Всего из 7 карточек ответов по 2 - для каждого из животных и один знак вопроса.



Знак вопроса — это неопределенный ответ, в отсутствие правильного считается как правильный.

### Подготовка к игре

1). Определите уровень сложности:

**Легкий уровень** - задания “Ровно 5”, “Ровно 6” и “Ровно 7”.

**Цель игры:** первым собрать 7 победных очков (карточек заданий).

**Средний уровень** - добавляются задания “Больше” и “Меньше”.

**Цель игры:** первым собрать 10 победных очков (карточек заданий).

**Сложный уровень** - добавляется задание “Не равно”.

**Цель игры:** первым собрать 7 победных очков (карточек заданий).

2). Сформируйте и тщательно перемешайте колоду заданий из подходящих карточек, которые были выбраны по сложности. Остальные круглые карточки уберите в коробку;

3). Разбейте колоду на 3 примерно равные стопки и положите на столе заданиями вверх;

4). Каждый игрок получает 7 карточек ответов одного выбранного им цвета; остальные карточки ответов уберите в коробку.

### Ход игры

Игра состоит из раундов. Каждый раунд игрокам предстоит ответить на 3 задания.

Игроки одновременно, по команде, смотрят на верхние карточки заданий в трёх стопках, в уме их решают и кладут рядом с каждой из стопок заданий по одной из своих карточек ответов рубашкой вверх (сторона А).



Следующие игроки кладут свои карты ответов поверх карт первого ответившего игрока, в итоге возле каждой стопки заданий формируются стопки ответов.

Каждый игрок должен положить по 1 карточке ответа возле каждого задания.

**Важно!** Нельзя подкладывать свой ответ под чужой, мешать другим игрокам положить карту ответа и нельзя класть ответ отдельно от стопок, поэтому заранее обсудите место для ответов.

Если нужно дать 3 одинаковых правильных ответа, а карточек ответов 2, один из них замените ответом “?”.

### Пример ответов игроков



## 2). Определение правильных ответов

Переверните все 3 карточки заданий. На них указан правильный ответ.

Переверните, не перемешивая, 3 стопки карточек ответов. Сверху окажется ответ, данный первым.

Если верхний ответ - правильный (совпадает с заданием), игрок, давший правильный ответ, получает эту карточку задания, которая является победными очками.

В противном случае проверяется следующая карточка ответа, пока среди них не найдется правильный ответ. Эту карточку задания и ЕЩЁ ОДНУ из этой стопки (всего 2 карточки), получает игрок, давший правильный ответ (ответ “?” дает только 1 карточку задания).

**Примечание:** если правильный ответ дан быстрее всех, игрок получает 1 карточку, а если позже, то - 2 карточки. Это сделано для того, чтобы игроки не играли “наудачу” (шанс правильно ответить 33%), стремясь дать ответ как можно быстрее, не пытаясь решать задания.

Если ни один из ответов не верный, карточку получает игрок, раньше давший ответ “?”.

Если же и таких ответов не было, карточка задания убирается из игры.



### **Белка!!!**

Среди животных спряталась белка, если игрок замечает её раньше остальных игроков, он должен выкрикнуть слово «Белка!» и забрать эту карточку себе. Если игрок выкрикнул по ошибке, он должен убрать в коробку одну свою карточку задания.

В конце раунда игроки разбирают обратно свои карточки ответов.

## Пример результата раунда



*Во всех трёх заданиях оказался одинаковый правильный ответ - свинка.*

*В первом задании все 3 игрока дали верный ответ, но синий игрок оказался быстрее других. Он получает эту карточку задания.*

*Во втором задании никто не дал правильного ответа, но зелёный игрок положил карточку “?”. Он забирает себе карточку задания.*

*В третьем задании верно ответил только зелёный игрок. Хотя был и последним, он получает эту и ЕЩЁ ОДНУ карточку задания из этой стопки - всего 2 карточки.*

*По итогам раунда синий игрок заработал 1 победное очко (карточку задания), зелёный 3 победных очка, красный игрок ничего не заработал.*

### 3). Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда один из игроков первым собрал 7, 10 или 12 победных очков (в зависимости от уровня сложности).

Если несколько игроков собрали одинаковое необходимое для победы количество победных очков, играется дополнительный раунд, пока не появится единоличный лидер. Этот игрок объявляется победителем.

В случае, если одна стопка заданий опустеет, добавьте карточки из-под низа соседних стопок, так чтобы всегда было 3 открытых задания.